

Master System®

GP Rider



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TEC TOY

ATENÇÃO:

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com dois jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho GP RIDER no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. GP RIDER é para um ou dois jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Prepare-se para correr!

Austrália, segunda corrida do Grande Prêmio. Você e outros quinze motociclistas estão esperando na linha de largada — encostados na faixa, prontos, cada um pretendendo ganhar. Uma boa volta de classificação lhe garantiu o terceiro lugar. O seu motor foi regulado cuidadosamente. O céu escureceu e uma chuva fina começou a cair, molhando o pára-brisa e a carenagem. Você está satisfeito por ter decidido colocar os pneus de chuva antes da corrida começar.

Finalmente, luz verde! Em uma tentativa de lhe ultrapassar antes da primeira curva, o piloto que está na quarta posição faz uma manobra errada e acerta sua moto; seu coração está pulando, mas você usa toda a sua concentração para manter o controle. Você entra na curva, inclinando-se até que o joelho esquerdo quase encosta na pista.

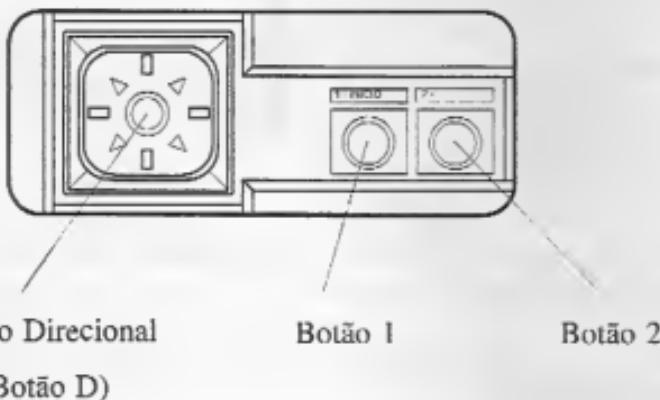
O nevoeiro cobre a pista e a paisagem gira quando você faz as curvas. Martin, o piloto número oito, é aquele contra o qual você deve se prevenir. Ele está em décimo quinto, mas aproxima-se rapidamente. De repente você o vê passar e cerra os dentes...

Mas, ele se choca com o segundo colocado e os dois caem rodopiando no asfalto! Puxando com força para a direita, você se esforça para desviar e deixá-los para trás.

A duas voltas do final, sua posição é boa. Será suficiente para conquistar mais uma vitória?



Assuma o Controle!



Botão D

- Pressione para confirmar as opções nas telas de menu.
- Pressione para a esquerda ou para a direita para inclinar-se e fazer curvas.
- Pressione para cima para engatar uma marcha mais alta.
- Pressione para baixo para engatar uma marcha mais baixa.

Botão 1

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para selecionar as opções nas telas de menu.
- Pressione para frear.

Botão 2

- Pressione para selecionar as opções nas telas de menu.
- Pressione para acelerar.

Botão de Pausa (no console)

- Pressione para dar uma pausa no jogo. Pressione novamente para reiniciar.

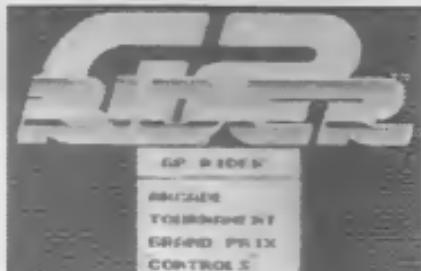
NOTA: As funções dos botões dos joysticks podem ser alteradas na opção CONTROLS (Joysticks) do Menu do Jogo (veja adiante).

Iniciando!



Após o logotipo Sega, você verá a Tela de Apresentação seguida por uma tela com uma motocicleta e uma demonstração do jogo. Em qualquer tela, pressione o Botão 1 até o que o Menu GAME (Jogo) apareça.

Primeiro você deve dar uma olhada nos joysticks. Pressione o Botão D para baixo até que os parênteses cinzas envolvam a opção CONTROLS (Joysticks), e pressione o Botão 1 ou 2. Depois, selecione PLAYER ONE (Jogador 1) e pressione o Botão 1 ou 2.

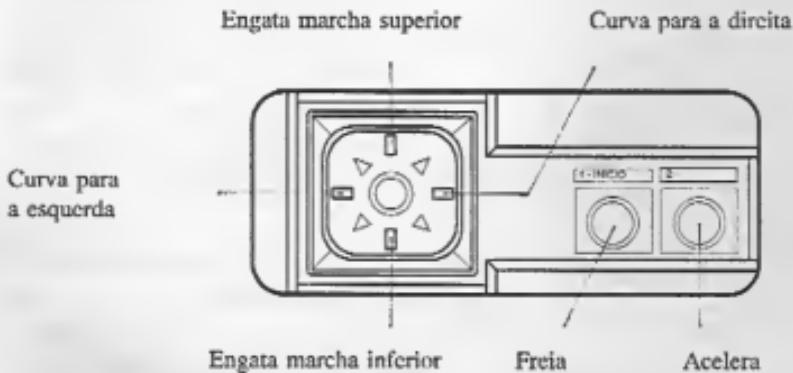




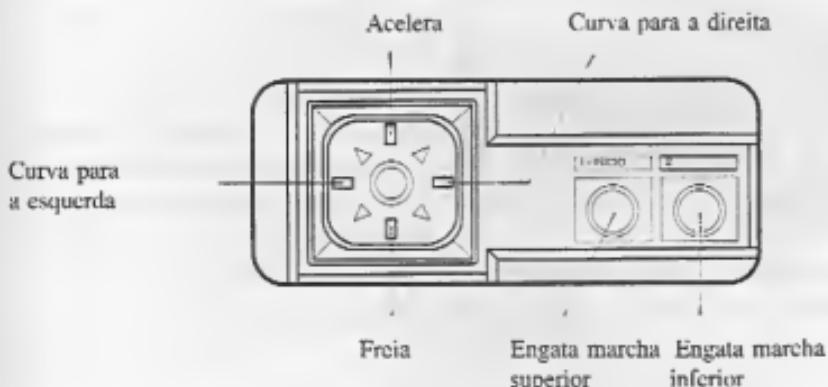
Na tela seguinte, escolha a configuração que desejar, posicionando os parênteses sobre sua escolha e pressionando o Botão 1 ou 2. Em um jogo com 2 jogadores, o jogador 1 deve repetir o processo a partir da opção Joysticks e escolher a opção **PLAYER TWO** (Jogador 2), selecionando então as opções do segundo jogador. Veja adiante maiores informações sobre o jogo com 2 jogadores.

Configurações dos joysticks

Configuração 1



Configuração 2



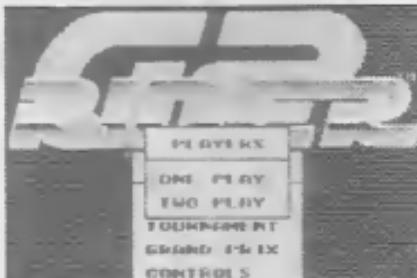
O Menu de Jogo retorna e você pode escolher entre os três modos de jogo. Veja mais adiante maiores detalhes sobre cada um dos modos de jogos.

ARCADE (Fliperama): Seis voltas em um duro trajeto escolhido pelo MASTER SYSTEM.

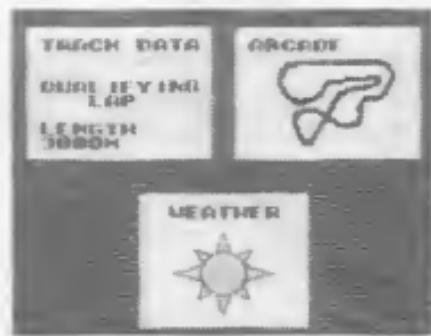
TOURNAMENT (Torneio): Crie o seu próprio torneio, com até 15 corridas, escolhendo os trajetos.

GRAND PRIX (Grande Prêmio): Disputa o Campeonato Mundial com outros 15 pilotos, em 15 corridas internacionais.

Use o Botão D para selecionar o modo que você deseja e pressione o Botão 1. Em seguida, selecione o modo de jogo entre ONE PLAY (Um Jogador) ou TWO PLAY (Dois Jogadores) e pressione o Botão 2.



Modo Fliperama



o Botão 1 ou 2 para continuar.

Após selecionar este modo você verá uma Tela de Informações da Pista, mostrando as condições em que você estará correndo: o comprimento e o traçado do percurso e as condições do tempo (seco ou chuvoso). Esta informação irá ajudá-lo a fazer modificações em sua moto de corrida na próxima tela. Pressione

Em seguida você verá a Tela BYKE SETUP (Configuração da Moto). Pressione o Botão D para a direita para selecionar as marchas e pressione o Botão 1 ou 2 para dar uma olhada em suas opções de transmissão (ENGINE SPEED – Velocidade do Motor). Uma transmissão manual, se usada com habilidade, pode fornecer velocidade extra, mas se você é novo nas corridas de moto e quer se concentrar no trajeto, escolha a transmissão automática.





sinal do "polegar para cima" e pressione o Botão 1 ou 2.

Antes do Grand Prêmio, você correrá uma volta de classificação para determinar a sua posição na linha de largada. Na metade superior da tela está o seu rival. O jogador 1 deve se concentrar na moto que está na metade inferior da tela, enquanto o MASTER SYSTEM define a posição do seu rival na parte superior. Faça o máximo que puder! Quanto melhor o seu tempo, melhor a sua posição e sua chance de vencer!

Logo em seguida você verá a linha de largada. PLAYER 1 (jogador 1) indica sua posição. Pressione o Botão 1 ou 2 para passar para a próxima tela.

Uma maior quantidade de marchas é melhor para controlar sua velocidade em trajetos com muitas curvas, enquanto que uma quantidade pequena de marchas é melhor para disparar em retas. Use o Botão D para selecionar, e então pressione o Botão 1 ou 2. Para entrar em ação, selecione o



A seguir será apresentada a Tela de Informações da Pista, com as condições para a corrida e a tela para selecionar sua transmissão. Prepare a sua moto e pressione o Botão 1 ou 2 para iniciar a corrida.

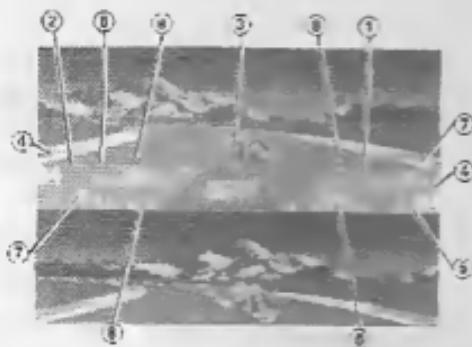
Quando a luz verde acender, pise fundo no acelerador e dê tudo de si! É você contra o relógio – se completar cada volta sem gastar todo o seu tempo, você terá mais tempo na próxima volta. Se não completar a volta no tempo, você fica sem combustível e é retirado da corrida.

Na volta de qualificação, você não tem que se preocupar com os outros competidores. Mas bata em alguém e você irá para o chão, em uma chuva de faíscas no asfalto! Graças ao seu equipamento de proteção você não se machuca muito, mas perde segundos preciosos enquanto pega sua moto e volta para a corrida. Também fique longe das laterais da pista – elas diminuem sua velocidade e freqüentemente contém obstáculos perigosos.



Após o fim da corrida (quando você recebe a bandeirada ou fica sem combustível), você verá uma tela indicando a sua posição final na prova. Então o jogo termina. Qual foi seu resultado? Levou o troféu de primeiro colocado para casa ou precisa de mais treinamento? Inicie o jogo e tente novamente, ou experimente alguns dos outros modos disponíveis.

A Tela da Corrida



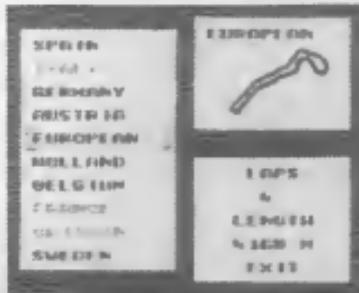
- 1. Tela do Jogador 1:** A tela do jogador 1 está sempre na parte inferior da tela.
- 2. Tela do Jogador 2/MASTER SYSTEM:** O seu rival corre aqui.
- 3. Distância Entre os Rivais:** Use este indicador para saber se você está se aproximando e passando o seu rival (ou vice-versa). Este indicador não aparece durante a volta de classificação.
- 4. Relógio:** Durante a volta de classificação, o Relógio marca os segundos que você gasta para completar a volta. Durante uma corrida regular, ele faz a contagem regressiva dos segundos que restam para completar cada volta. A quantidade de tempo depende do comprimento e das condições da pista. Se você estiver correndo contra o MASTER SYSTEM, o relógio na tela do seu oponente ficará congelado em 99.

5. **Posição:** Mostra o seu posicionamento atual na corrida. Vá para o primeiro lugar!
6. **Velocímetro:** Mostra a sua velocidade em quilômetros por hora.
7. **Indicador de Troca de Marcha:** Mostra a marcha que você está utilizando.
8. **Volta:** Mostra a volta em que você está.

Modo Torneio

Crie o seu próprio torneio com os percursos que desejar. O vencedor do torneio é determinado por um sistema de pontuação em que o campeão é aquele que tiver o maior número de pontos.

Depois de selecionar o modo Torneio, você verá a Tela de Seleção de Pista. À esquerda está a lista das pistas disponíveis. À direita está a informação sobre a pista atualmente selecionada. Pressione o Botão D para baixo ou para cima para indicar o nome da pista desejada. Se quiser usar esta pista no torneio, pressione o Botão 1 ou 2. O nome da pista ficará em cor vermelha para indicar que ela foi escolhida. Se você mudar de idéia e quiser anular uma escolha, selecione o nome da pista novamente e pressione o Botão 1 ou 2 – a cor do nome mudará para preto. Poderão ser escolhidas até 15 pistas, e a seqüência das corridas obedecerá a ordem que as pistas aparecem na lista. Somente é possível uma corrida em cada pista. Quando tiver terminado a seleção, pressione o Botão D para a direita para indicar EXIT (Sair), e pressione o Botão 1 ou 2.



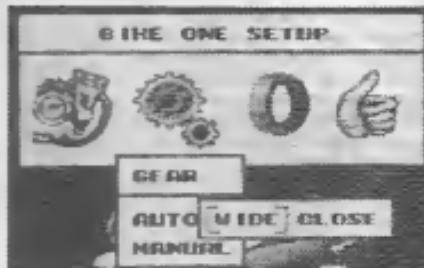
A seguir você verá a Tela de Informações da Pista para a volta de classificação. Memorize as informações e pressione o Botão 1 ou 2 para passar para a Tela de Configuração da Moto.



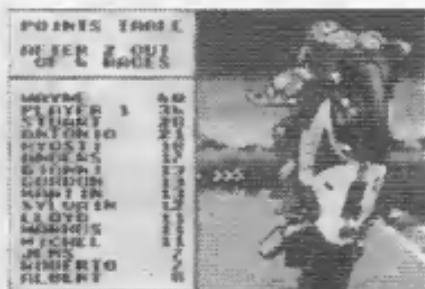
Desta vez você terá três opções para modificar sua moto: Tipo de Motor, Transmissão e Pneus. Escolha o seu motor entre as opções LEAN (Econômico), MEDIUM (Médio) ou THIRSTY (Gastador) de acordo com o tamanho da pista em que vai correr – um motor gastador aumenta a velocidade e a potência, mas não servirá para nada se seu combustível acabar

no meio do caminho! Escolha entre transmissão automática ou manual e pressione o Botão 2 para ativar sua próxima escolha, entre WIDE (Longo – relação de transmissão alta) ou CLOSE (Curto – relação de transmissão baixa).

Pressione o Botão 1 ou 2 novamente, para escolher os pneus apropriados para as condições de pista (WET – Molhada ou DRY – Seca). Quando tudo estiver resolvido, selecione o "polegar para cima" e pressione o Botão 1 ou 2.



Como no modo Fliperama, você fará uma volta de classificação antes da corrida. Você verá uma Tela de Informações da Pista para a corrida, e poderá fazer alguns ajustes na sua moto antes da volta de classificação.



Após a corrida você verá a sua posição final e seu número de pontos. O jogo termina quando todas as corridas que você escolheu para o torneio tiverem sido disputadas. O vencedor do torneio é determinado pelo número de pontos que ele ou ela conseguiu em todas as corridas;

quanto maior o número de pontos, melhor o piloto se classifica. Os pontos para cada corrida são marcados assim:

Lugar	Pontos	Lugar	Pontos
1º	20	9º	7
2º	17	10º	6
3º	15	11º	5
4º	13	12º	4
5º	11	13º	3
6º	10	14º	2
7º	9	15º	1
8º	8	16º	0

Modo Grande Prêmio

O modo Grande Prêmio é parecido com o modo Torneio; só que desta vez você deverá competir em 15 pistas internacionais do Grande Prêmio. Como no modo Fliperama, o MASTER SYSTEM define cada pista para você.

Após escolher Grande Prêmio, você verá a Tela de Informações da Pista para a volta de classificação. Use-a para preparar sua moto. Como no modo Torneio, você poderá fazer modificações no tipo de motor, transmissão e pneus. Em seguida, prepare-se para a classificação!

Depois dessa volta, você saberá sua posição e verá as informações sobre a pista para a corrida. Reajuste sua moto se precisar, e boa sorte!

Como no modo Torneio, os pontos são dados pela sua posição final em cada corrida. Não se preocupe se for mal no começo – você terá 15 corridas para conseguir pontos suficientes para ser o primeiro colocado!



E 15 RACE POSITIONS	
JOHNSON	1
JOHN EYER	2
ROBERTO	3
JOHN EYER	4
JOHN EYER	5
JOHN EYER	6
JOHN EYER	7
JOHN EYER	8
JOHN EYER	9
JOHN EYER	10
JOHN EYER	11
JOHN EYER	12
JOHN EYER	13
JOHN EYER	14
JOHN EYER	15

O Jogo para Dois Jogadores



Enfrente um amigo em uma corrida, ou tente obter a maior quantidade de pontos no Torneio ou no Campeonato do Grande Prêmio! No Menu de Jogo, selecione o modo de jogo que você quer jogar e pressione o Botão 1 ou 2. Quando a opção para um ou dois jogadores

aparecer, o jogador 1 deve escolher TWO PLAY (Dois Jogadores) e pressionar o Botão 2. O jogador 1 será responsável pelas escolhas no Menu de Jogo e pela seleção das pistas no modo Torneio.

Quando for fazer modificações nas motos, o jogador 1 faz as escolhas primeiro. E quando o "polegar para cima" for escolhido, a Tela de Configuração da Moto aparece para o jogador 2 fazer suas modificações.



Tanto na tela de classificação como na tela de corrida, o jogador 2 pega o lugar do MASTER SYSTEM na metade superior da tela. As informações sobre o jogo são atualizadas para os dois jogadores sempre que um jogador completa cada volta da pista.

A Linha de Chegada



O jogo termina quando você completa o número de corridas determinado pelo modo escolhido. A tela GAME OVER (Fim de Jogo) aparece e o jogo volta para a Tela de Apresentação.

Dicas Úteis

- Preste muita atenção às condições do tempo e selecione os pneus apropriados. As condições da pista podem mudar entre a volta de classificação e a corrida definitiva.
- Nos modos Torneio e Grande Prêmio, escolha um motor Gastador para conseguir os melhores tempos nas voltas de classificação.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

LAND OF ILLUSION ESTRELANDO MICKEY MOUSE



© Disney

Prepare-se para participar de uma aventura com o maior astro do Mundo Disney, Mickey Mouse. A história é a seguinte: nosso herói dormiu com um livro de contos-de-fada aberto no colo e, quando abriu os olhos... Que lugar estranho! Ele tinha entrado dentro do livro, em uma história assustadora...

Rapidamente, Mickey descobriu o que estava acontecendo: um terrível gigante tinha roubado o Cristal Mágico que protegia a vila, e agora uma magia negra atormentava todo mundo!

O gigante vive em um castelo nas nuvens, e Mickey precisa encontrar a Princesa do Bem (a sua adorada Minnie!), que irá ensiná-lo qual o melhor caminho para chegar até lá.

Você é tão corajoso quanto Mickey? Então embarque com ele nessa grande aventura de 4 Mega e não estranhe se, no meio do caminho, você topar com o Donald, ou, quem sabe, o Pateta, ou o Horácio...

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

TAZ-MANIA



Os personagens, nomes e tudo que estiver relacionado a TAZ-MANIA são marcas registradas de Warner Bros. © 1992, todos os direitos reservados.

Arrume a mala rapidinho, pois você parte nesse segundo para ajudar Taz, o adorável e faminto diabo da Tasmânia, que se meteu em uma grande confusão!

Ela começa quando o pai de Taz resolveu contar uma lenda. Ela dizia que, em algum lugar da Tasmânia, existia uma ave tão grande que um dos seus ovos seria capaz de alimentar uma família inteira por um ano!

Dá para acreditar? É claro que não! Mas Taz acreditou e seus olhos brilharam, fascinados com a visão do omelete que ele poderia fazer com um ovo desses. Na mesma hora seu estômago começou a roncar - RONC!! - e ele saiu em disparada para achar o tal pássaro.

Se o impaciente Taz tivesse esperado o final da história, saberia dos mil perigos que o separam do tão sonhado ovo: florestas impenetráveis, cavernas escuras, ruínas que desmoronam... Tomara que você consiga ajudar Taz em sua busca. Afinal, se ele não encontrar o ovo, o jantar poderá ser você!!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

THE FLINTSTONES



© 1991 Hanna Barbera Production Inc.

Uma família muito especial da Idade da Pedra resolveu aparecer por aqui, pronta para fazer a maior confusão! Prepare-se para participar de uma divertida aventura com Fred, Barney, Wilma e Pedrita!

É sexta-feira. YABBA DABBA DOO! Existe alguma coisa melhor do que um fim-de-semana? Para Fred existe, sim: hoje é o dia da grande final do Campeonato de Boliche!! Ele não vê a hora de pegar seu amigo Barney e ir direto para o Bedrock Super-Bowl.

Mas as coisas não estão nada boas para o lado dele. Assim que chegou em casa, Wilma o lembrou da promessa impensada que ele fez de pintar a parede da sala. E agora ela não o deixa sair!

O atrapalhado Fred precisa de sua ajuda para conseguir chegar ao boliche a tempo. Pedrita não o deixa em paz, e o pneu do seu carro está furado! E não pense que estes são todos os problemas que Fred terá neste longo dia...

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

BACK TO THE FUTURE II



Diretamente das telas de cinema para o seu Master System: **Back to the Future II**, a emocionante viagem pelo tempo de Marty McFly. Esta aventura começa na garagem de Marty, quando de repente...

...Um DeLorean coberto de gelo aparece do nada, a exatas 88 milhas por hora. Quem poderia ser? Doc Emmet Brown, lógico. O cientista que inventou uma máquina do tempo no seu antigo carro veio diretamente do ano 2015 para trazer notícias terríveis para o nosso herói: sua família no futuro corre um grande perigo!

Você tem que fazer alguma coisa, Marty!

Passados trinta anos, o grande inimigo dos McFlys, Biff, ainda causará muitos problemas, que deixarão você de cabelo em pé! Será que você conseguirá garantir um final feliz para Marty e sua família? Ou deixará Biff traçar um futuro negro para todos nós?



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

